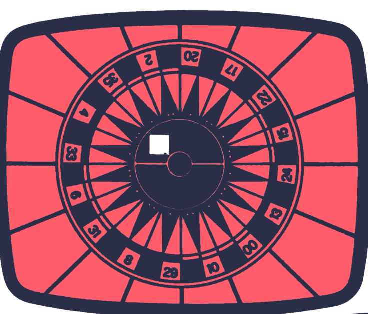
Apuestas y premios

Se utilizará la «mesa de apuestas» situándola al alcance de todos los jugadores. La fig. 2 muestra dicha «mesa de apuestas», y asimismo describe los diferentes tipos de apuestas que se pueden realizar y los premios correspondientes a cada una de ellas si la «bola» trae suerte.

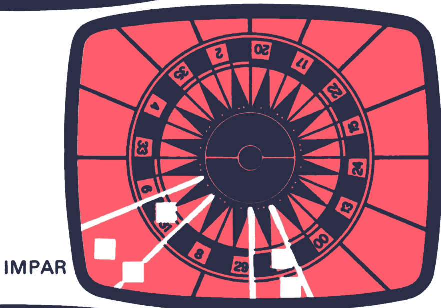
Apuesta a un número. Situar la ficha o fichas que se desea apostar en la casilla correspondietne al número elegido. El premio es de 72 a 1
Apuesta a dos números. Situar la ficha o fichas a caballo entre las casillas correspondientes a dos números contiguos. El premio es de 36 a 1
Apuesta a cuatro números. Situar la ficha o fichas de modo que cubran las esquinas correspondientes a cuatro números. El premio es de 18 a 1
Apuesta a seis números. Situar la ficha o fichas al pie de una columna de seis números, fuera del rectángulo numerado. El premio es de 12 a 1
Utilizando las correspondientes casillas se puede apostar igualmente a «PARES», «IMPARES», «NEGRO» y «ROJO». En todos estos casos el premio es de 1 a 1
Finalmente se puede apostar al «0» y al «00». En este caso el premio es de 72 a 1

Juego

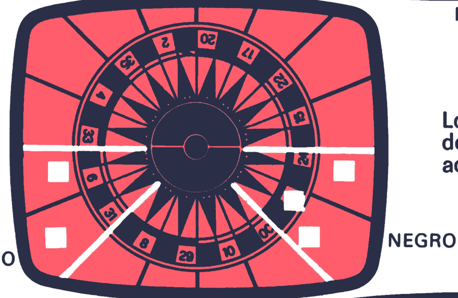
Solamante el «módulo de mando» del «jugador número 2», sirve para jugar a la RULETA. En primer lugar sus mandos de HORIZONTAL y VERTICAL serán accionados, mientras el BANQUERO mantiene pulsada la tecla de JUEGO. Seguidamente, el BANQUERO que no habrá soltado aún el botón de JUEGO, ofrecerá a uno de los jugadores el mando de VERTICAL para que lo accione como quiera pero sin mirar· a continuación hará lo mismo con otro jugador ofreciéndole el mando de HORIZONTAL. Una vez manipulados ambos controles SIN MIRAR y por dos personas distintas el BANQUERO, ya puede soltar el BOTON DE JUEGO que mantuvo presionado durante las anteriores manipulaciones. El BANQUERO puede ofrecer los controles en cualquier posición (parte derecha arriba, sobre un lado, etc.)
Es importante que no se haga ninguna señalización verbal especial.
Al soltar el BANQUERO el BOTON DE JUEGO, el «elemento luminoso» que hace las veces de «bola» quedará situado dentro de un lugar de la ruleta. Si la «bola» no aparece en la transparencia de la RULETA, el BANQUERO tiene que volver a accionar los mandos y tiene que ser repetida nuevamente toda la operación.
Si la «bola» cae dentro del círculo central, está fuera de juego y los controles del «módulo de mando» deben ser accionados otra vez.
La posición ocupada por la «bola» cuando está totalmente parada es la determinante del premio. Si cae entre dos números, ambos obtienen premio. Toda la superficie de la transparencia (menos el círculo central) está representada en el «tablero de apuestas», sea por números, por color par o impar etc. y por lo tanto, la posibilidad de premio.
El BANQUERO debe pagar en «papel moneda» (del banco «OVERKAL») la cuantía de los premios obtenidos por los apostantes. Las fichas que queden sin premio pasan a engrosar las arcas del BANQUERO.
Si la «bola» cae en las casillas «0» o «00» la casa «gana todas las apuestas de 1 a 1».
Las siguientes figuras ilustran las diferentes combinaciones ganadoras en el juego de la RULETA.



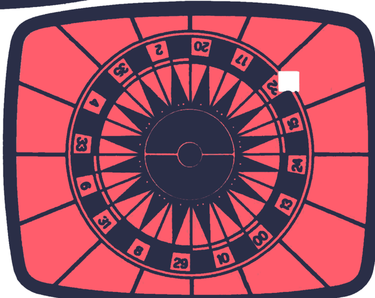
Si la «bola» cae en el círculo central, la tirada es nula y se debe repetir



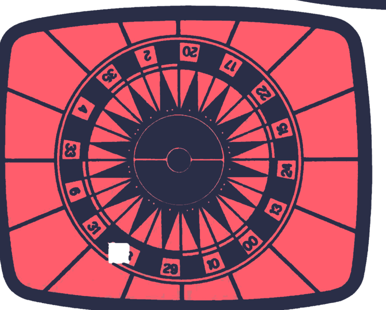
Par Impar Las cuñas amarillas que salen del círculo central presentan alternativamente uno o dos puntos. Con ello se definen las áreas impar o par Una «bola» situada en cualquier parte del área señalada, da el premio a todas las fichas que hayan apostado al mismo tipo de área, es decir si la bola queda en zona «PAR» ganan todas las fichas que se hayan colocado en «PAR»; si la bola queda en zona «IMPAR» ganan todas las fichas que se hayan colocado en «IMPAR».



Los segmentos en negro y rojo que circundan las puntas de las cuñas amarillas delimitan las áreas ganadoras para aquellos colores.



En esta posición son ganadoras las apuestas a:
Un número, dos números, cuatro números, seis números, o todos los números, que incluyan el número 22, son ganadores en la proporción en que les corresponda la participación en uno, dos, tres, cuatro o más números premiados. Por ejemplo: si tienen la ficha situada en apuesta a columna de seis números entre los cuales se encuentra el 22, la Banca paga 12 a 1 como se puede ver en el cuadro de la mesa de la ruleta. En dicho cuadro se pueden comprobar los diferentes premios que se establecen según que se juegue a uno o a varios números. Otro ejemplo podría ser el de la ficha puesta sobre cuatro números, uno de los cuales fuera el 22. En este caso la Banca paga 18 a 1 como se señala en la citada mesa.
Impar
Rojo



Si la «bola» cae entre dos números, ganan ambos.